GST



Militärischer Mehrkampf

Wer noch nichts vom Militärischen Mehrkampf gehört hat, vermutet hinter dem Begriff sicherlich eine Sportart mit besonders harten Bedingungen. Irgendwie stimmt das sogar. Doch wer schon einmal einem Wettkampf als Zuschauer beiwohnen konnte, der war gewiß verwundert, daß es dabei genau so spannend zugeht wie beim 100-m-Lauf, beim Hoch- oder Weitsprung, beim Diskuswerfen oder beim Sportschießen. Jede Sportart verlangt vom Wettkämpfer Kraft, Ausdauer, Schnelligkeit, Leistungswille und Kampfgeist. Beim Militärischen Mehrkampf ist das nicht anders.

Der Militärische Mehrkampf als Wehrsportart der GST besteht – wie die Bezeichnung schon erkennen läßt – aus mehreren Disziplinen. Das sind der Geländelauf, die Hindernisstafette und das Schützenduell.

Damit ist schon die Art des Mehrkampfes charakterisiert. Und da es sich beim Geländelauf nicht um ein Sprinten im Oval eines Stadions, sondern um einen Ausdauerlauf im Gelände handelt, die Hindernisse bei der Stafette dem militärischen Bereich entliehen wurden und das Schützenduell Schnelligkeit und Treffsicherheit gleichzeitig bedingen, ist auch das „Militärische" des Begriffs grob erläutert.

Militärischer Mehrkampf ist ein Sport für junge Leute und für solche, die jung bleiben wollen. Wer das 14. Lebensjahr erreicht hat, kann als GST-Mitglied im Verband der Militärischen Mehrkämpfer der DDR starten, dabei bis auf das Siegerpodest eines DDR-Meisters steigen und auch an internationalen Wettkämpfen teilnehmen.

Wenn künftige Wehrpflichtige mitmachen, haben sie auch später in der NVA die Nase vorn. Beteiligen sich Schüler und Lehrlinge an dieser Wehrsportart, schaffen sie sich selbst Erlebnisse des Erfolges. Sind Studenten mit von der Partie, dann sind sie auch fit, wenn die Armee wieder mal ruft.

Für alle ist der Militärische Mehrkampf eine Sportart, die eine sinnvolle Freizeit im Kollektiv von Freunden garantiert. Natürlich sind auch Mädchen und Frauen herzlich willkommen, und für alle läßt sich nur empfehlen: Mach mal bei uns Mehrkampf mit!

Militärischer Mehrkampfverband der DDR

MMKV DDR



In diesem Sportverband der GST wird der Kraft, Ausdauer, Schnelligkeit, Leistungswillen und Kampfkraft schulende Wehrkampfsport ausgeübt, werden Wettkämpfe organisiert und Meisterschaften ausgetragen.



Herausgeber: Zentralvorstand der Gesellschaft für Sport und Technik
Erarbeitet vom Lektorat Sozialistische Wehrerziehung der Hauptredaktion GST-Presse
Leiter des Lektorats: Dr. Uwe Enden
Autor: Werner Neundorf
Lektor: Monika Glapski
Gestaltung: Marion Zeidler
Fotos: Hein (1), Joho (5), Matschke (4), Mihatsch (2)
Lizenz-Nr. 5 (Plan-Nr. 6/88-23)
IV-14-481

Mach mal bei uns Mehrkampf mit!



Über Stock und über Stein

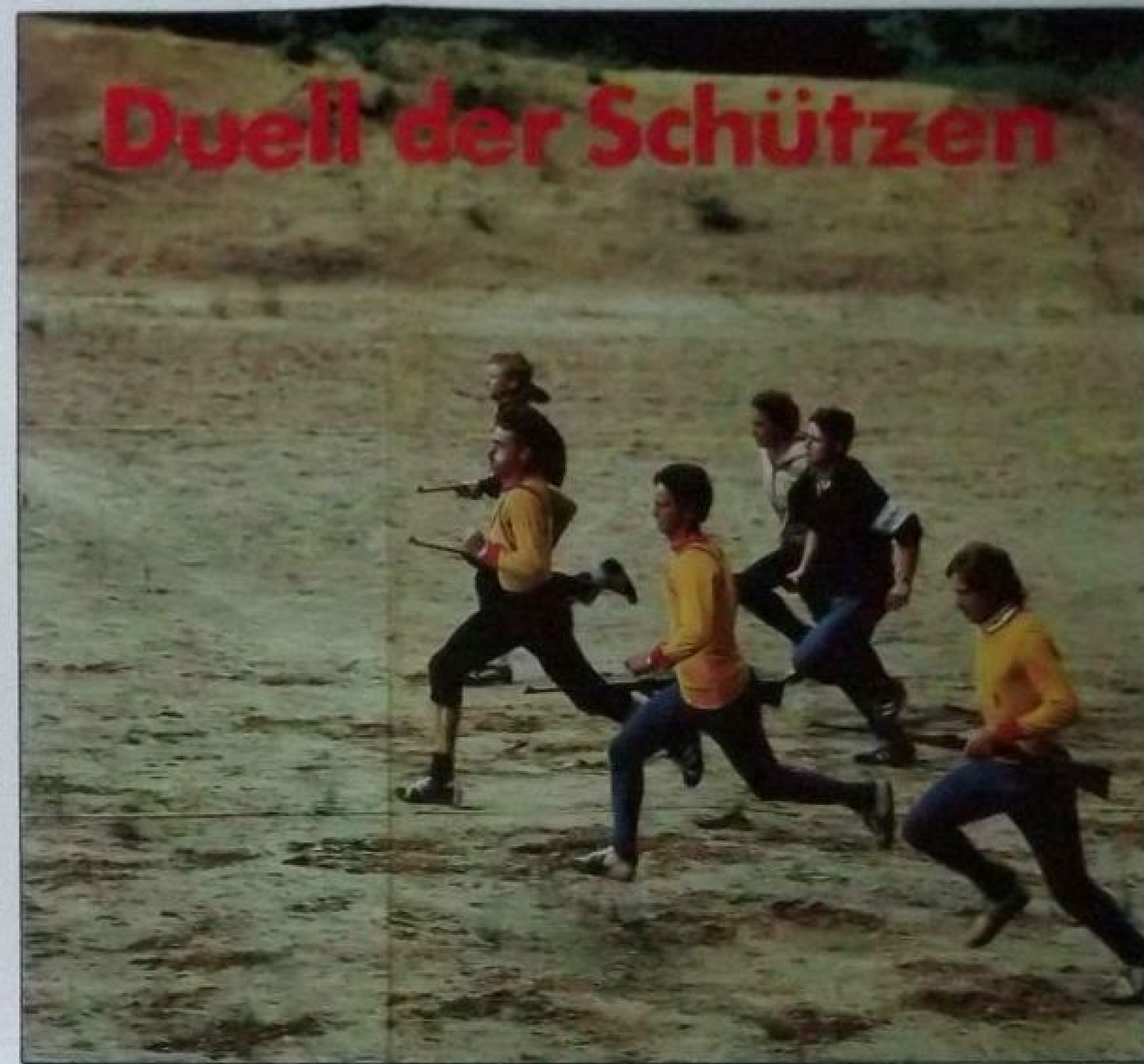






★ Beim Geländelauf geht es im wahrsten Sinne des Wortes über Stock und über Stein. Je nach Altersklasse beträgt die Streckenführung 1500 m bis 3000 m. Unterwegs wird mit dem KK-Gewehr auf Klappscheiben geschossen, und das auf 50 m Entfernung. Wird eine Scheibe nicht getroffen, ist eine Strafrunde von 100 m fällig. Bei einem weiteren Kontrollpunkt hat der Wettkämpfer eine Übungshandgranate zu werfen. Die geforderte Weite ist von der Altersklasse abhängig. Für die weibliche Jugend und für die Frauen beträgt sie 20 m, für die männliche Jugend B 30 m, für die Jugend A 35 m, für die Junioren 40 m und für die Senioren 45 m. Eine Mannschaft besteht aus vier Wettkämpfern. Die Wettkampfbekleidung muß Knie und Ellenbogen bedekken. Das Schuhwerk ist beliebig. Spikes dürfen es allerdings nicht sein, doch was will man damit auch im Gelände? ★

Duell der Schützen



Lauf mit Hindernissen







★ Rund geht es wiederum in des Wortes wahrer Bedeutung bei der Hindernisstafette. Ein Kurs von 400 bis 500 m hält allerlei Tücken bereit. Da geht es im Grätschsprung über einen Bock, dann über die Eskaladierwand und über eine Wippe. Ein sogenanntes Fenster ist zu durchkriechen, über eine Hürde zu springen und eine Munitionskiste zu transportieren. Anschließend müssen die Wettkämpfer durch ein Kriechhindernis, wobei den Damen dieses erspart bleibt, ebenso der Grätschsprung, die Eskaladierwand und der Transport der Munitionskiste. Danach ist Treffsicherheit beim Schießen mit dem Luftgewehr gefragt, sonst gibt es Strafrunden. Nach dem Wurf einer Übungshandgranate werden ein Querbalken und ein 2 m breiter Graben übersprungen. Ein Schwebebalken ist dann das letzte Hindernis. An einer Trage warten die beiden ersten Wettkämpfer auf ihren dritten Mann, der ja zu einer Mannschaft gehört. Ihn müssen sie durch das Ziel tragen. Im Laufschritt, versteht sich, denn erst im Ziel wird die Zeit gestoppt. ★





★ Ein Schützenduell hat durchaus etwas mit Duellieren im althergebrachten Sinne zu tun. Hier kommt es auf schnelles und treffsicheres Schießen mit dem KK-Gewehr auf Klappscheiben an. Jeweils drei Wettkämpfer aus einer Mannschaft treten gegen eine andere Mannschaft an. Es beginnt mit einem 25-m- bis 50-m-Lauf zur Feuerlinie. Dann ist auf die drei 50 m entfernten Scheiben vor der Gegenmannschaft zu schießen. Die Schußbahnen kreuzen sich also. Jeder Schütze hat drei Patronen. Die Mannschaft, die zuerst die gegnerischen Scheiben getroffen hat, ist Sieger. So einfach ist das, aber äußerst spannend. ★